

# Editor iD

Tato příručka může být stažena jako [beginner\\_id-editor\\_cs.odt](#) nebo [beginner\\_id-editor\\_cs.pdf](#)

Zkontrolováno 2016-03-30

Začínáte mapovat pomocí Tasking Manageru pro HOT nebo MissingMaps atd.? Podívejte se na sekci [HOT-tips section](#).

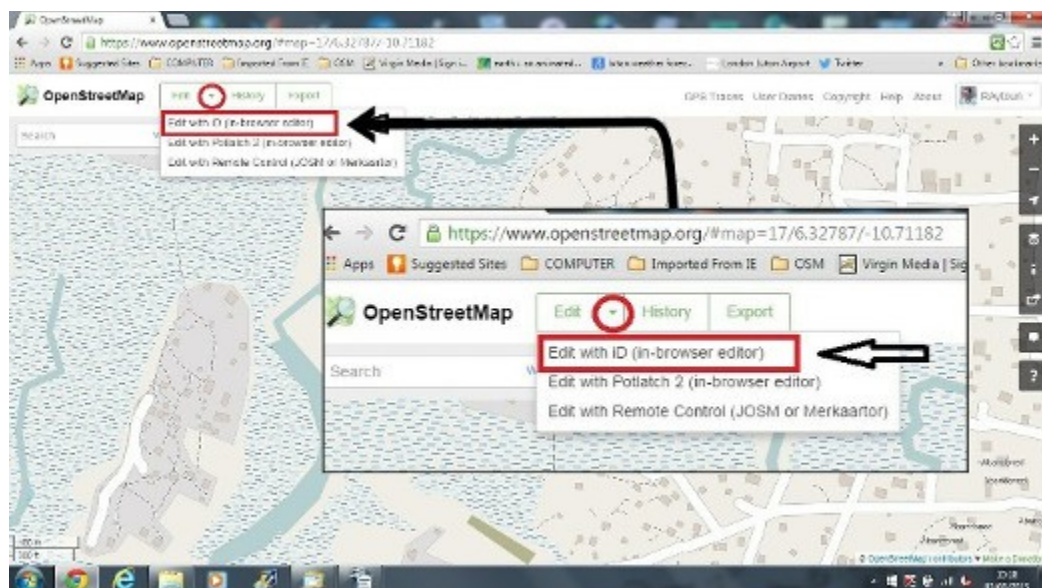
- TOC { :toc }

iD editor je vlastně editor spustitelný ve webovém prohlížeči. iD je rychlý a jednoduchý k použití a dovoluje mapovat z různých zdrojů dat jako třeba satelitní a letecké snímky, GPS, dokumenty z terénu nebo z Mapillary.

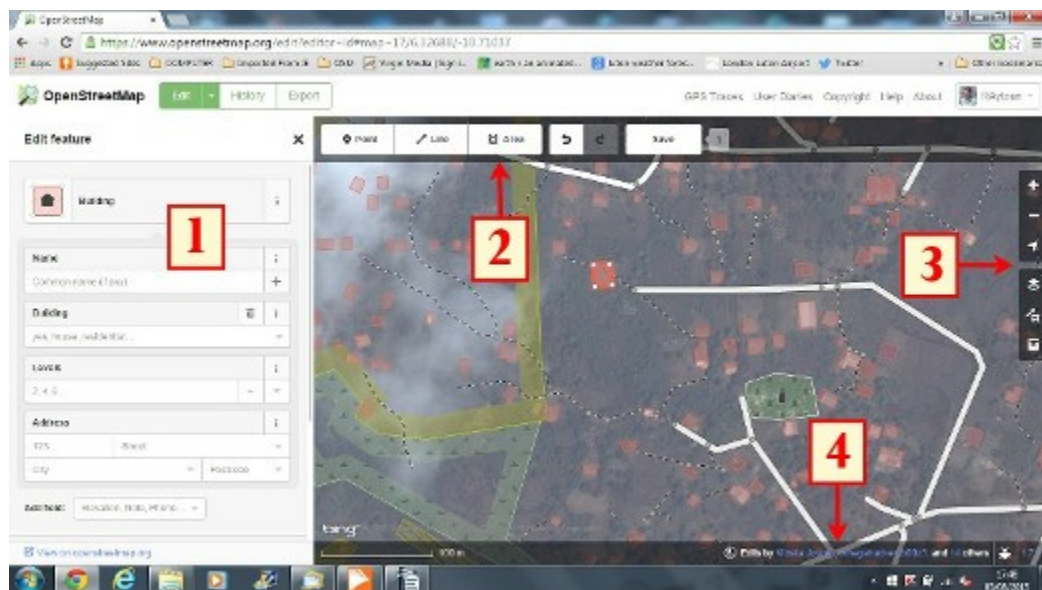
iD editor je dobrý způsob editace malých a jednoduchých změn, které nevyžadují pokročilé funkce editoru JOSM (pokročilejší mapovací nástroj pro mapování). Tato kapitola demonstruje základy editace pomocí iD.

## ***Začínáme s iD editorem***

- iD editor vyžaduje aktivní internetové připojení.
- Otevřete váš internetový prohlížeč a jděte na stránku OpenStreetMap na <http://www.openstreetmap.org>.
- **Přihlašte se** pomocí vašeho OpenStreetMap účtu.
- Přesuňte se a přiblížte mapu nad místo, kde chcete něco upravovat. Přesouvat se můžete pomocí držení levého tlačítka myši a posouváním mapy do vámi hledané polohy.
- Klikněte na malou šipku vedle nápisu **\*\*Editovat\***. Potom klikněte na **Editovat pomocí iD (editor v prohlížeči)**.



## Uživatelské prostředí editoru iD



1. **Panel změny objektu:** Tento panel ukazuje tagy objektu vybraného v mapě. Můžete přidat nebo změnit tagy z tohoto panelu.
2. **Nástroje:** Tento panel ukazuje základní nástroje pro editaci:
  - Nakreslit bod (uzel), klávesová zkratka **1**
  - Nakresli čáru (cesta), klávesová zkratka **2**

Nakresli plochu (polygon), klávesová zkratka **3**



Vrátit zpět, klávesová zkratka **Ctrl+z**



Provést znovu, klávesová zkratka **Ctrl+y**



Uložit změny, klávesová zkratka **Ctrl+s**



3. **Panel mapy:** Tento panel zobrazuje různé možnosti nastavení:

Přiblížit, klávesová zkratka **+**



Oddálit, klávesová zkratka **-**



Jít na vaši pozici



Nastavit vrstvu pozadí, klávesová zkratka **b**



Mapová data, klávesová zkratka **f**



Otevřít menu nápovědy, klávesová zkratka **h**

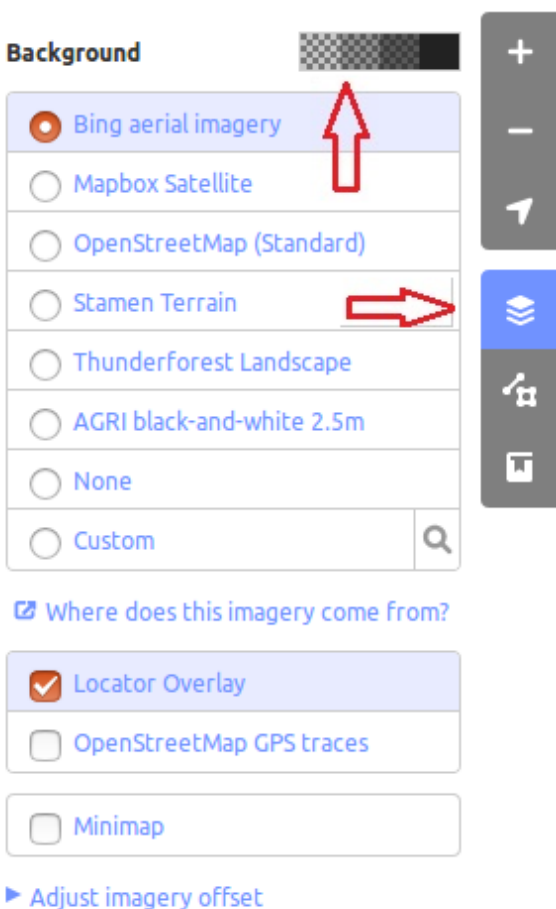


4. **Informační panel:** Tento panel zobrazuje různé informace, jako třeba měřítko a kteří uživatelé přispěli v této oblasti.

## Nastavení vrstvy na pozadí

Klikněte na tlačítko **Nastavení pozadí** nebo použijte klávesovou zkratku **b**.





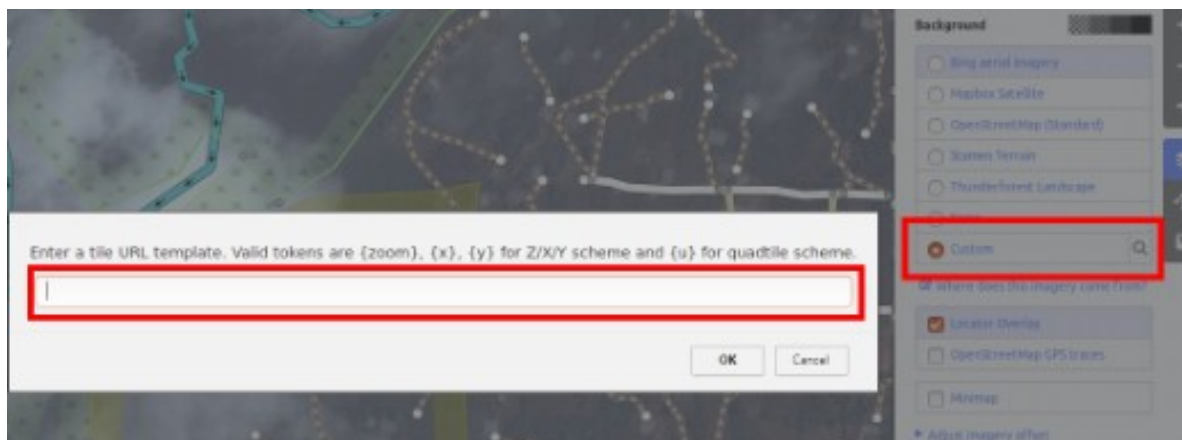
Pro změnu **světlosti pozadí** klikněte na jeden z těchto čtverečků. Úrovně jsou 100%, 75%, 50%

a 25%

Můžete také **změnit vrstvu na pozadí** podle různých poskytovatelů dat (výchozí jsou Bing fotomapy).

Můžete přidat svoje vlastní mapové čtverce pomocí volby **Vlastní**. Například, pokud chcete **přidat Field Paper** <sup>1</sup>, klikněte na **Vlastní** poté klikněte na ikonu lupy (hledat) pro otevření následujícího okna:-

1 Zde je sekce [section of LearnOSM](#) poskytující více informací o terénních dokumentech.

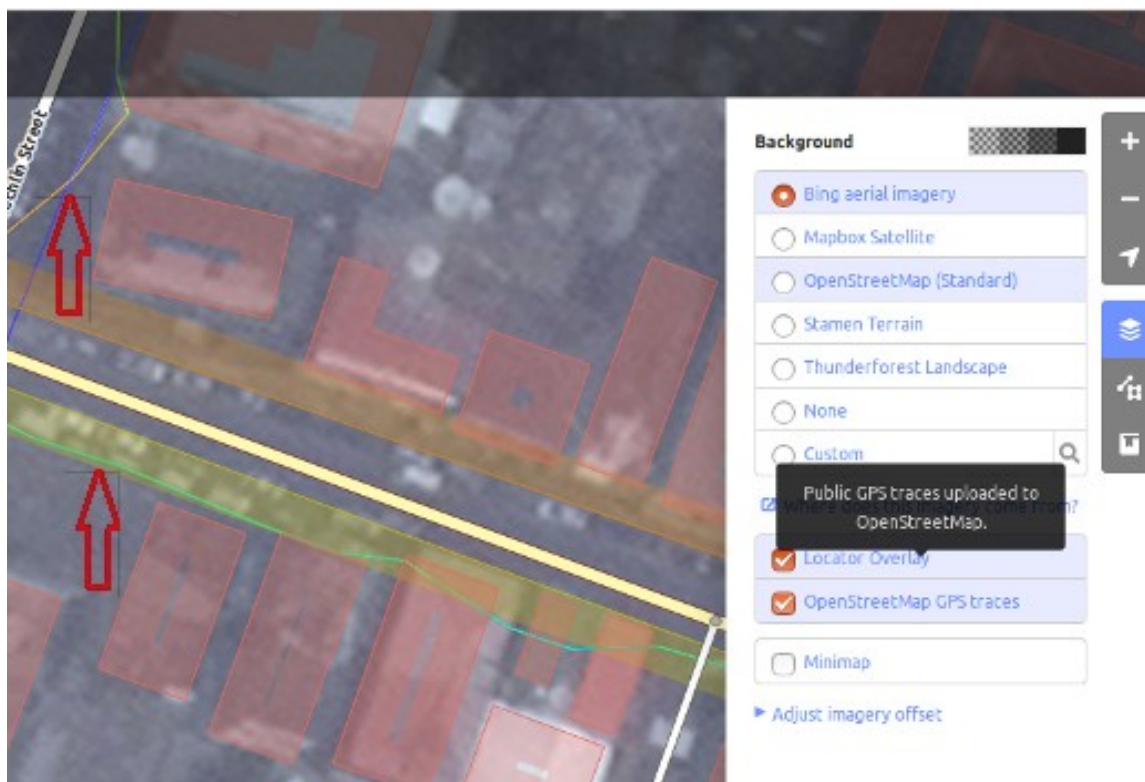


vložte vaši **URI snímku na FieldPaper**, který bude vypadat nějak takto:

<http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhm2v9#18/37.80593/-122.22715>

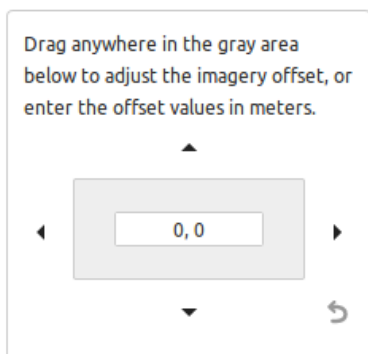
Pro **zobrazení tras GPS z vašeho počítače** (GPX formát), chyt'te a pusťte GPX soubor do iD editoru.


Pro **zobrazení GPS tras z OpenStreetmap** klikněte na čtvereček. V obrázku níže, veřejně dostupné GPS trasy jsou zobrazeny v různých barvách určujících směr pohybu.



Pokud je [fotomapa posunutá](#), můžete **opravit posunutí** kliknutím na **Opravit zarovnání**.

## ▼ Adjust imagery offset



- Klikněte na navigační tlačítka pro přesun snímků. Klepnutím na tlačítko Reset se vrátíte do výchozí pozice. 

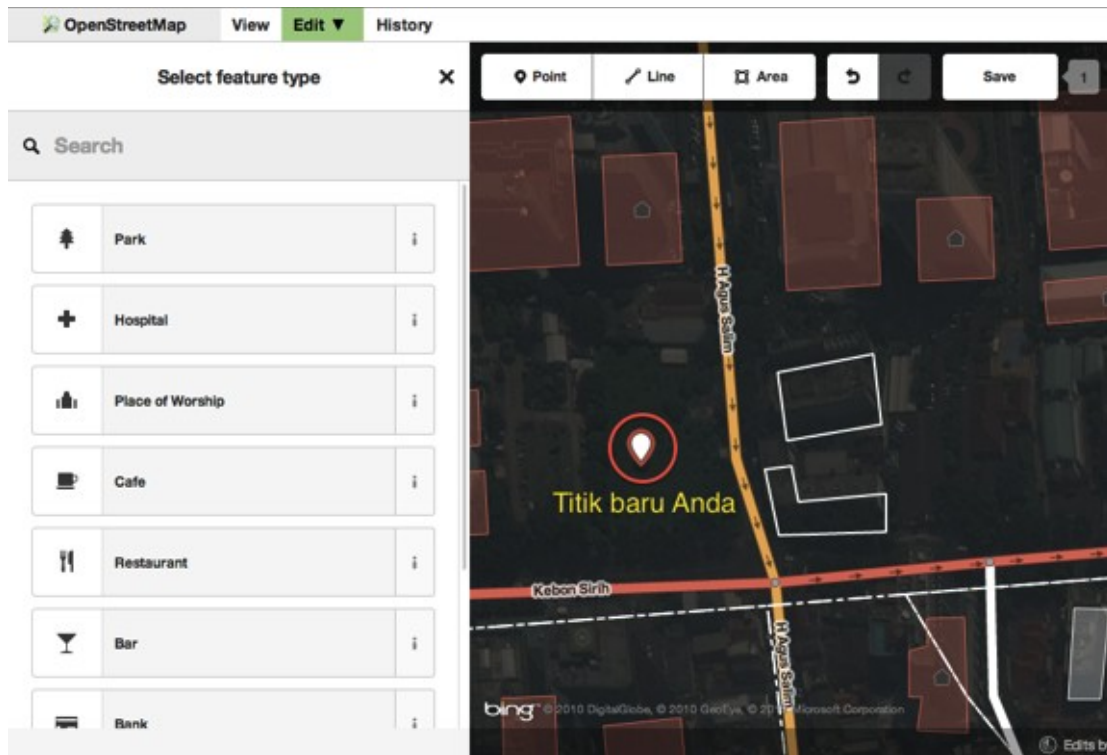
## Základní úpravy s iD

### Přidávání bodů

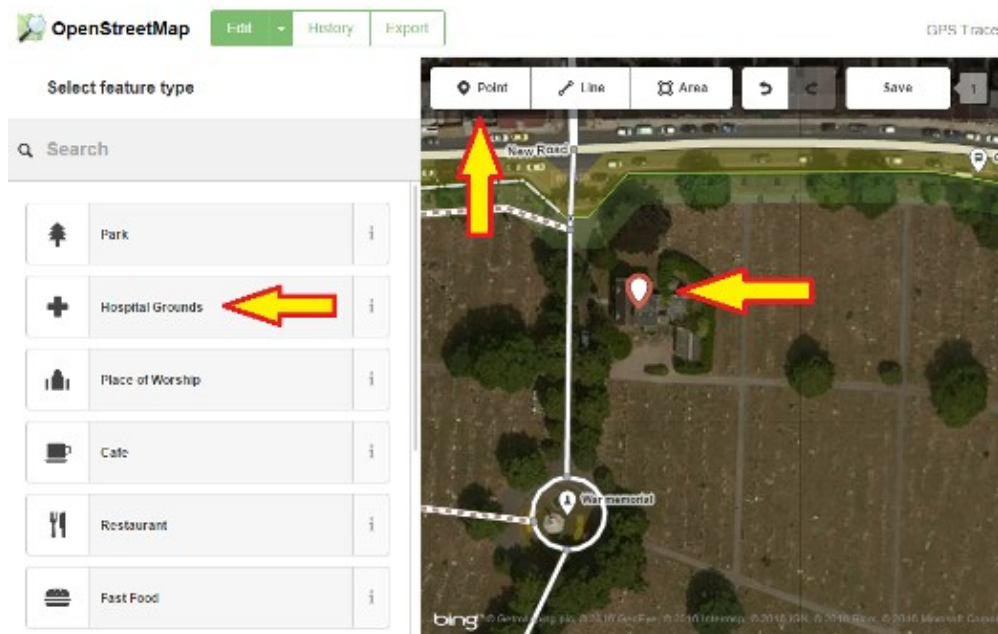
Chcete-li přidat nový bod, klikněte na tlačítko **Bod.**  Point `{: height="24px"}`

- Kurzor myši se změní na znaménko plus (+). Nyní klikněte na pozici, kterou znáte a označte místo. Pokud například víte, že ve vaší oblasti je nemocnice, klikněte na místo nemocnice.






- Všimněte si, že je přidán nový bod. Současně se změní levý panel tak, aby zobrazoval formulář, ve kterém můžete vybrat atributy objektu. Klepnutím na položku **Nemocnice** označte místo jako nemocnici.



- Formuláře můžete použít k vyplnění podrobných informací o vašem místě. Můžete

vyplnit název nemocnice, adresu a / nebo další doplňující informace. Všimněte si, že každá funkce bude mít různé možnosti, v závislosti na tom, jakou značku vyberete z panelu funkcí.

- Pokud uděláte chybu, například špatné místo, můžete přemístit svůj bod na nové místo podržením levého tlačítka myši na místě a přetažením. Nebo pokud chcete smazat svůj bod, klepněte na levé tlačítko myši v bodě, aktivujte kontextové menu klepnutím pravým

tlačítkem myši a poté klikněte na tlačítko, které vypadá jako koš. 

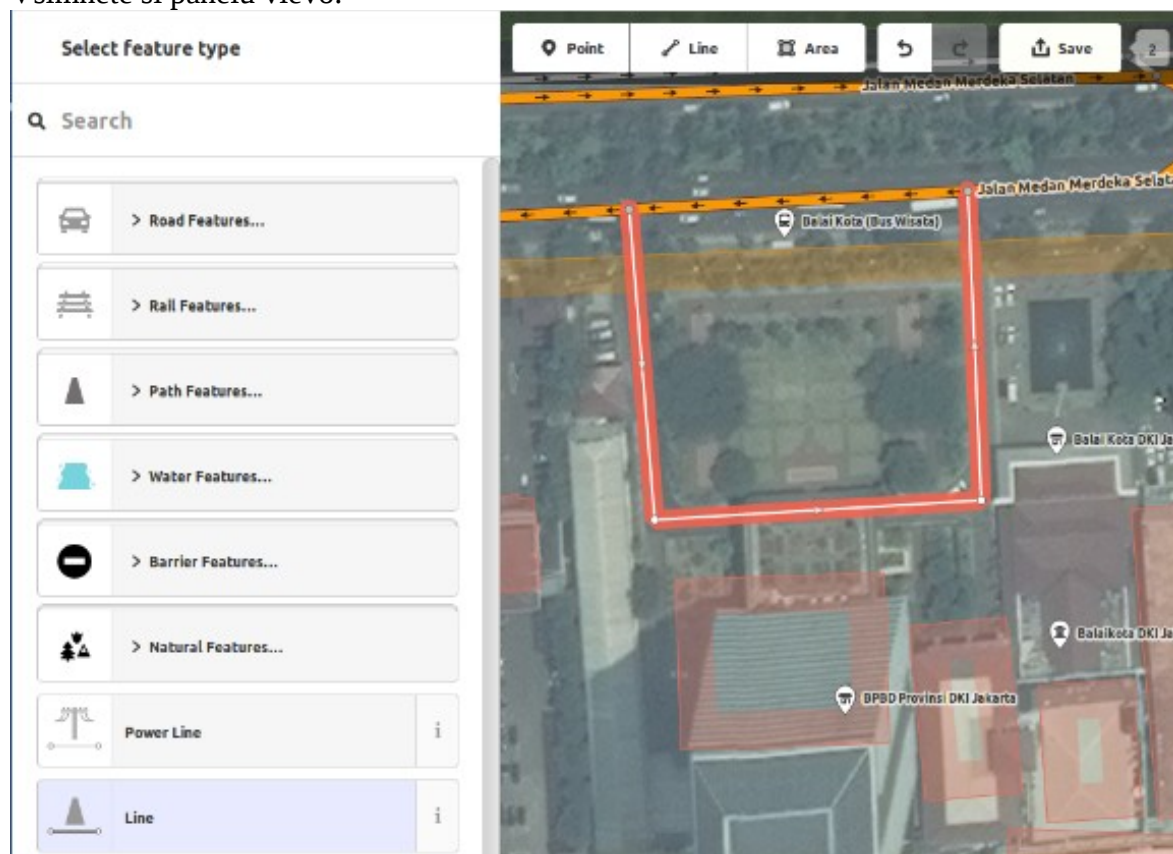
"Bod" vytvořený v iD editoru je ve skutečnosti samostatný "uzel" se souborem "značek" na něm.

## Kreslení čar

Chcete-li přidat novou čáru, klikněte na tlačítko **Čára**.

 Line

- Kurzor myši se změní na znaménko plus (+). Najděte cestu, která nebyla na mapě vykreslena, a obkreslete ji. Jedním kliknutím klikněte na místo, kde začíná úsek cesty, přesuňte myš a klepnutím přidáte další body. Poklepáním ukončíte proces kreslení. Všimněte si panelu vlevo.



- Stejně jako bod, vyberte příslušné značky pro vaši linku.



- Můžete přetáhnout body z linky kliknutím levého tlačítka myši na bod a přetažením.
  - Můžete také přesunout celou čáru jejím výběrem a zvolením nástroje **Přesunout**. Potom přetáhněte čáru na novou pozici. 
  - Když klepnete levým tlačítkem myši na jednotlivý bod (uzel) na řádku a kliknutím pravým tlačítkem myši aktivujete místní nabídku, uvidíte tyto nástroje:
    - Smazat bod z čáry. 
    - Odpojit bod od čáry. 
    - Rozdělit čáru na dvě čáry od místa, které jste vybrali. 
  - Když kliknete levým tlačítkem myši na řádek (ale ne na bod), uvidíte tyto nástroje:
    - Smazat čáru. 
    - Vytvoření kruhu z čáry (aktivní pouze v případě, že je čára uzavřena) 
    - Posunout čáru 
    - Vytvořit pravoúhlý tvar z čáry (aktivní pouze v případě, že je čára uzavřena) 
    - Obrátí směr (dobré pro řeky a jednosměrné ulice) 
- "Čára" vytvořená v iD editoru je vlastně "cesta" se "značkami" umístěnými na ní.

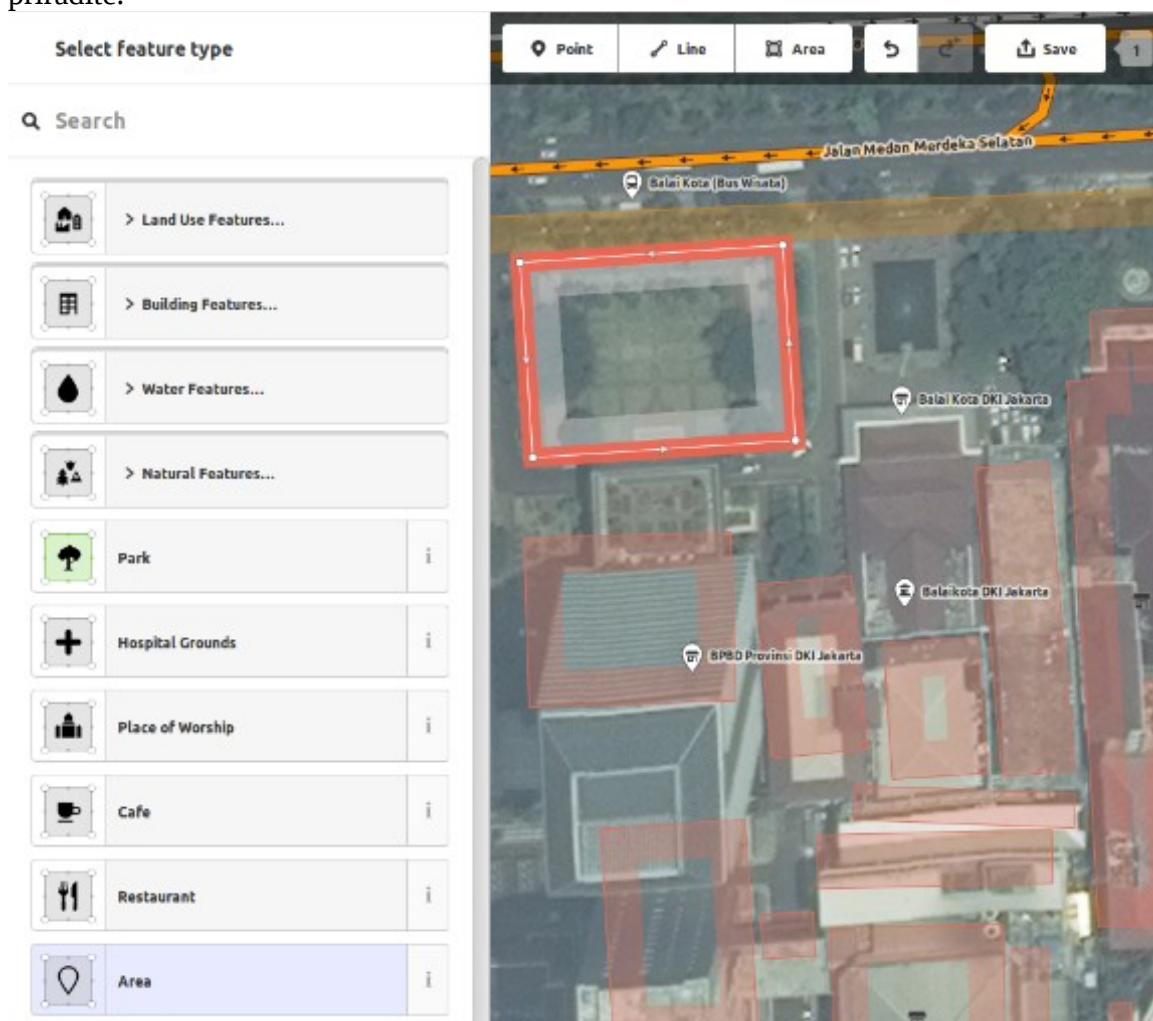
Zvláštní poznámka o **Vymazání**: Obecně byste se měli vyhnout vymazání mapování ostatních lidí, pokud se to jen potřebuje zlepšit. Můžete smazat vlastní chyby, ale měli byste se pokusit *upravovat* mapované objekty jiných lidí, pokud potřebují změny. To zachovává historii položek v databázi OSM a respektuje kolegy mapery. Pokud opravdu cítíte, že by mělo být něco vymazáno, zvažte kontaktovat nejprve originálního mapáře nebo jednoho z e-mailových seznamů OSM.

## Kreslení tvarů (mnohoúhelníků)

Chcete-li přidat nový mnohoúhelník, klikněte na tlačítko **Oblast**.

 Area

- Kurzor myši se změní na znaménko plus (+). Pokuste se vysledovat tvar budovy podle podkladu.
- Všimnete si, že barva mnohoúhelníku se změní v závislosti na atributech, které mu přiřadíte.



- Nástroje, které jsou k dispozici při výběru mnohoúhelníku a aktivaci kontextové nabídky pravým tlačítkem myši, se podobají těm, které jsou když kliknete na čáru.
- "Mnohoúhelník" v iD editoru je vlastně "uzavřenou cestou" s umístěnými značkami na ní.

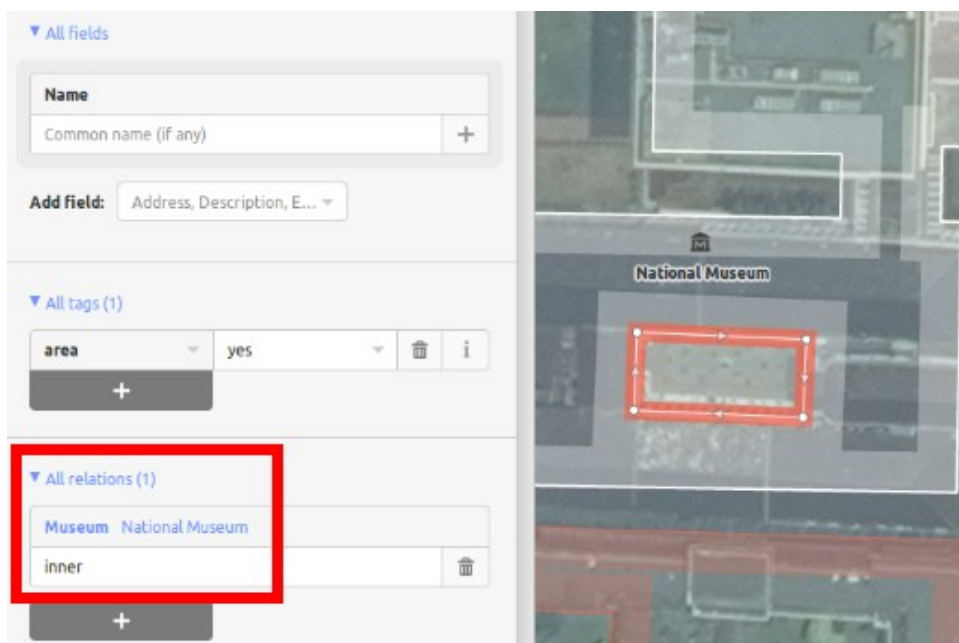
## Kreslení multipolygonů

Někdy musíte nakreslit mnohoúhelník, který má nejen vnější obrys, ale také jeden nebo více vnitřních obrysů. Představte si budovy s vnitřními dvory, nebo jezera s ostrovy. *Nekreslete tyto*

objekty jednou čarou tak, aby vnitřní obrysy omezily vnější obrys. Raději nakreslete tyto obrysy odděleně, připojte značky pouze k vnějšímu obrysu, vyberte všechny obrysy a stiskněte **c**, aby bylo možné je spojit do multipolygonu neboli složeného mnohoúhelníku.



Když vyberete některý z obrysů nově vytvořeného multipolygonu, můžete vidět na levé straně, do kterého multipolygonu patří



## ***Uložení změn***


Když (a pokud) chcete uložit své úpravy na OpenStreetMap, klikněte na tlačítko **Uložit**. Na panelu vlevo se zobrazí panel pro nahrávání.

## Upload to OpenStreetMap

**Changeset Comment**

added a park

[About changeset comments](#)


The changes you upload as  will be visible on all maps that use OpenStreetMap data.


Cancel

Upload

► All tags (5)

**1 Changes**

 Created **Park**



- Zadejte komentář o úpravách a klikněte na tlačítko **Uložit**.







Pokud jste upravili stejnou funkci (bod, cestu nebo oblast) současně s jinou osobou, která ji editovala, obdržíte varování, že vaše úpravy nelze nahrát, dokud nevyřešíte **konflikty** - vyberte, které editace přijmete a nahrajete změny. *Řešení konfliktů často zahrnuje přijetí úprav ostatních osob, v takovém případě se pravděpodobně budete muset vrátit k příslušné funkci a znovu ji upravit (pak ji uložte brzy po úpravě, abyste pokusili znovu předejít konfliktu!).*

### Další informace a vlastní značky

Když upravujete objekt, uvidíte v dolní části panelu atributů ikonu. Další informace můžete přidat kliknutím na tyto ikony:

- Přidat nadmořskou výšku





















- Přidat poznámky 
- Přidat kontakty / telefonní číslo 
- Přidat označení zdroje 
- Přidat webovou stránu 
- Přidat informace o přístupnosti 
- Přidat odkaz na Wikipedii 

Nebo můžete přidat vlastní značky kliknutím na položku **Všechny značky**.

[▶ All tags \(1\)](#)

- Zobrazí se tak všechny značky připojené k této funkci.

▼ All tags (9)

access:roof	no		
addr:full	Jalan Medan Mer ...		
building	yes		
building:levels	1		
building:roof	tile		
building:structure	reinforced_maso ...		
building:walls	brick		
name	Kantor Wapres RI		
office	government		
+			

- Kliknutím na znaménko plus (+) přidejte klíče a hodnoty nebo klikněte na ikonu koše pro odstranění značek.

## Další tutorialy

Stránka našich externích zdrojů [Our external resources page](#) poskytuje odkazy na řadu video



tutoriálů z různých zdrojů.

## ***Srovnání iD a JOSM***

### **iD editor je vhodný pro ...**

- Když děláte jednoduché úpravy
- Pokud máte rychlý internet k načtení snímků a uložení úprav
- Pokud chcete mít jistotu, že budete postupovat podle důsledného a jednoduchého schématu značkování
- Pokud máte omezenou instalaci programu na počítači, který používáte

### **JOSM je lepší ...**

- Když přidáváte mnoho budov (viz plugin buildings\_tool)
- Když upravujete mnoho mnohoúhelníků nebo čar, které již existují
- Pokud máte nespolehlivé internetové připojení nebo jste offline
- Pokud používáte konkrétní schéma označování značkami (nebo máte vlastní předvolby)

Obsah této příručky je k dispozici jako [presentation](#)